Tang Garden

· Einleitung ·

Während der Tang-Dynastie (618–907) entstand das erste goldene Zeitalter der klassischen chinesischen Gärten. Kaiser Xuanzong ließ einen prächtigen kaiserlichen Garten nahe Xian anlegen, den *Garden of the Majestic Clear Lake* und lebte dort mit seiner berühmten Konkubine Yang Guifei.

· Spielübersicht ·

Ihr wurdet dazu berufen, einen chinesischen Garten mit Wasser, Felsen und Grünflächen anzulegen. Dabei müssen auch dekorative Elemente wie Pavillons und Brücken sowie eine abwechslungsreiche Pflanzen- und Tierwelt, wie zum Beispiel Vögel und Goldfische, beachtet werden. Während des Baus wird der Garten immer wieder inspiziert und die geschaffene Landschaft bewundert.

Autoren: Francesco Testini und Pierluca Zizzi
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco und Gui Gandalf
Modelle: Erick Tosco
Pavillon- und Brückendesign: Game Trayz
Deutsche Version: Skellig Games
Wir danken besonders: José Ortega, Cristina Bisi und Luis González
Homepage: www.skellig-games.de

· Spielmaterial ·

1 Anleitung

1 Spielfeld

1 doppelseitiges Startplättchen

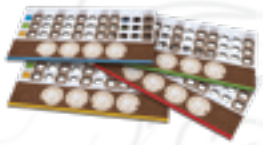
60 Gartenplättchen

54 Dekorationskarten

60 Münzen

16 Laternenmarker

4 Solo-Laternenmarker



4 Spielertableaus

12 Charakterkarten

12 Charakterminiaturen

8 große Landschaftstafeln

12 kleine Landschaftstafeln

8 große Landschaftsmarker

8 kleine Landschaftsmarker

36 Dekorationen

12 Geländemarker

4 Charaktermarker

1 Startmarker

· Spielaufbau ·

1. Legt das Spielfeld in die Tischmitte.

2. Legt das Startplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben in die Mitte des Spielfelds auf das entsprechende Feld; die Ausrichtung ist dabei egal.

3. Sortiert die Gartenplättchen nach ihren Rückseiten. Mischt sie und bildet jeweils einen Stapel. Legt die Stapel verdeckt auf die jeweils passenden Felder in den Ecken des Spielfelds. Deckt jeweils das oberste Plättchen auf.

4. Mischt die 54 Dekorationskarten und legt sie verdeckt neben das Spielfeld.

5. Legt die 36 Dekorationen neben das Spielfeld.

6. Wählt 1 Farbe und nehmt euch die 3 entsprechenden Geländemarker und das Spielertableau. Legt die Geländemarker jeweils auf das Startfeld jeder Geländeleiste (Grünflächen-, Wasser- und Felsenleiste) eures Spielertableaus. Nehmt euch 1 Laternenmarker von jedem Typ. Legt sie auf die entsprechenden Felder am unteren Rand des Spielertableaus.

7. Nehmt die 6 Charakterkarten mit einem farbigen Quadrat in der oberen rechten Ecke (Startcharaktere). Mischt sie und teilt jedem 1 Karte aus. Legt eure Karte offen vor euch ab und stellt die entsprechende Charakterminiatur darauf. Damit wird angezeigt, dass die Fähigkeit des Charakters aktiv ist. Bewegt euren Geländemarker in der auf der Karte angezeigten Kategorie (obere rechte Ecke) um 1 Position weiter. Mischt die übrigen Charakterkarten und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. Sie bilden den Charakterstapel.

7.1 Deckt die 2 obersten Karten des Charakterstapels auf und legt sie daneben.

7.2 Legt alle unbenutzten Charakterminiaturen neben das Spielfeld.

8. Mischt die 12 kleinen und die 8 großen Landschaftstafeln, bildet jeweils einen Stapel und legt sie offen neben das Spielfeld. Steckt die obersten 4 kleinen Landschaftstafeln in die entsprechenden Startfelder (in der Abbildung mit 8.1 beschriftet). Legt die jeweils oberste Landschaftstafel offen neben den Stapel. Somit sind immer 2 kleine und 2 große Landschaftstafeln sichtbar.

9. Legt die 16 (kleinen und großen) Landschaftsmarker wie in der Abbildung unten links gezeigt auf die entsprechenden Felder des Spielfelds.

9.1 *Ausnahme: Im Spiel zu zweit werden die Landschaftsmarker wie in der rechten Abbildung gezeigt auf das Spielfeld gelegt.*

10. Wer zuletzt China besucht hat, nimmt sich den Startmarker. Ihr könnt auch zufällig bestimmen, wer den Startmarker erhält.

• Spielübersicht •

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker führen alle im Uhrzeigersinn einen Zug aus. In jedem Zug musst du 1 Pflichtaktion ausführen und darfst beliebig viele optionale Aktionen ausführen.

- **Folgende Pflichtaktionen stehen zur Auswahl:**
  - **Den Garten anlegen,**

    oder
  - **Eine Dekoration platzieren.**
- **Folgende optionale Aktionen stehen zur Auswahl:**
  - **Einen Charakter beeinflussen:**

Nach der Pflichtaktion darfst du einen Charakter beeinflussen, wenn du mit allen Geländemarkern auf deinem Spielertableau die entsprechenden Felder erreicht hast.

- **Eine Laterne benutzen:**

Aktiviere 1 deiner unbenutzten Laternenmarker. Drehe ihn dazu auf die Rückseite und nutze die entsprechende Spezialfähigkeit. Du darfst diese Aktion nur 1x pro Zug, aber zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen.

- **Eine Laterne bereitmachen:**

Gib 3 Landschaftsmarker der gleichen Größe ab, um die Spezialfähigkeit 1 Laternenmarkers zu reaktivieren. Drehe ihn dazu auf die Vorderseite. Du darfst diese Aktion beliebig oft und zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausführen. *Ausnahme: Im Spiel zu zweit musst du dafür 4 Landschaftsmarker abgeben.*

• Den Garten anlegen •

Nimm das oberste Gartenplättchen von einem der 4 Stapel und platziere es auf einem freien Feld des Spielfelds.

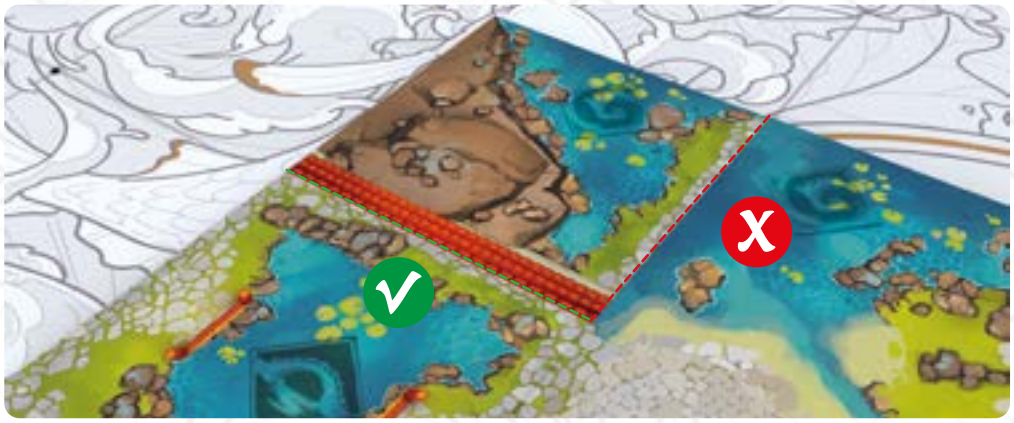
- Das platzierte Plättchen muss dabei an ein bereits ausliegendes Plättchen angrenzen.

- Angrenzende Kanten müssen dabei vom gleichen Typ sein (Grünflächen, Felsen, Wasser oder Wege). *Ausnahme: Einige Plättchen besitzen eine Mauer an einigen ihrer Kanten. Mauern dürfen an alles andere angrenzen.*

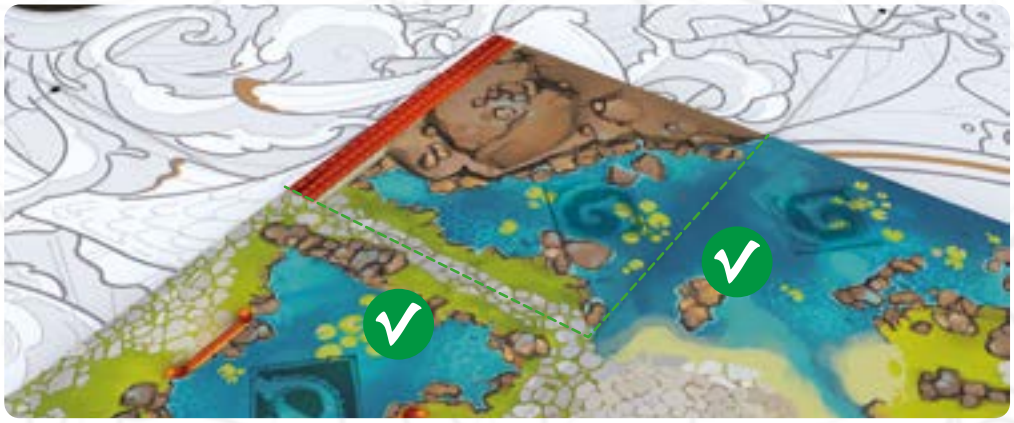
Nachdem du das Gartenplättchen platziert hast, prüfe, ob und wie du dafür belohnt wirst:

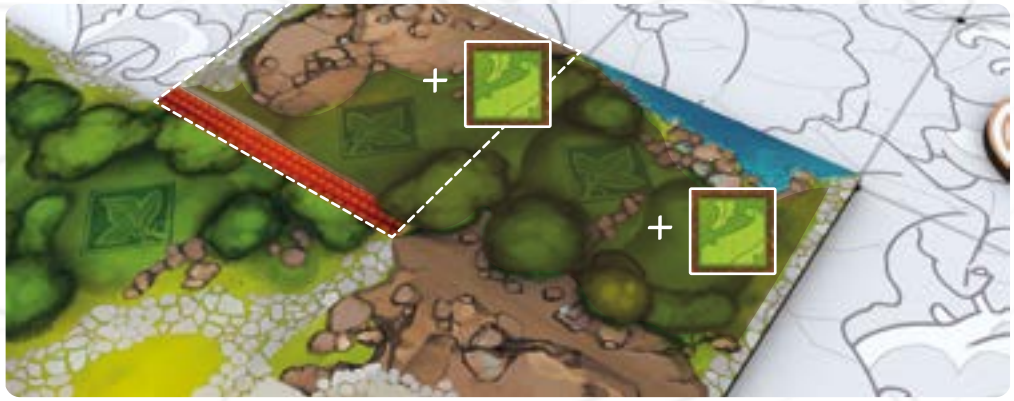
- Bewege für jede übereinstimmende Kante den passenden Geländemarker auf deinem Spielertableau 1 Feld weiter.
- Wenn ein Gelände durch das Platzieren eines Plättchens umschlossen wird, wird der dazugehörige Geländemarker der aktiven Person zusätzlich um 1 Feld weiterbewegt. Ein Gelände gilt als umschlossen, sobald es nicht mehr durch das Platzieren neuer Geländeplättchen erweitert werden kann, weil es von anderen Geländearten, Mauern und/oder Wegen umgeben ist. Auch Mauern können dazu benutzt werden, Gelände zu umschließen. Der Rand des Spielfelds kann Gelände jedoch **nicht** umschließen.
- Nimm 1 Münze für jede Kante, die an 1 Weg angrenzt.
- Für jeweils 2 Kanten, die an einen Weg grenzen, darfst du, statt die Münzen zu nehmen, 1 beliebigen Geländemarker auf deinem Spielertableau um 1 Feld weiterbewegen.

Du kannst auch mehrere dieser Belohnungen durch das Platzieren eines Plättchens erhalten, falls dabei mehr als 2 Wege aneinander angrenzen.

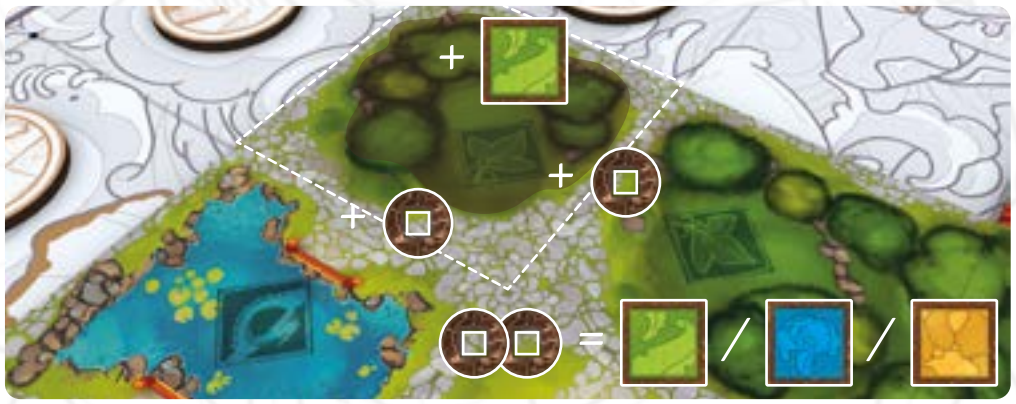


Viola legt den Garten an und wählt ein Plättchen mit unterschiedlichen Geländearten an den Kanten. Sie dreht das Plättchen so, dass die Geländearten mit den bereits platzierten, angrenzenden Plättchen übereinstimmen (siehe die folgende Abbildung). Sie bewegt ihren Geländemarker auf der Wasserleiste 1 Feld weiter und nimmt sich 1 Münze für den angrenzenden Weg.





Viola bewegt ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste für die verbindende Kante und für das Umschließen einer Grünfläche um jeweils 1 Feld weiter. Die Mauer darf an jeden Geländetyp angrenzen, gibt jedoch keinen Bonus.



Viola nimmt sich entweder 2 Münzen für die 2 angrenzenden Wege oder darf 1 beliebigen Geländemarker auf 1 ihrer Leisten um 1 Feld weiterbewegen. Sie bewegt außerdem ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste um 1 Feld weiter, da das Plättchen bereits ein durch Wege umschlossenes Gelände zeigt.

Viola nimmt sich 2 Münzen für die angrenzenden Wege und bewegt ihren Geländemarker auf der Wasserleiste um 2 Felder weiter – 1 für die übereinstimmende Kante und 1 für das Umschließen des Wassers.

Legst du ein Plättchen auf ein Feld mit einem Landschaftsmarker, **nimm dir den Marker** und setze **sofort** eine entsprechende Landschaftstafel (klein oder groß) in eine beliebige, passende Einkerbung auf dem Spielfeld ein. (Lege den Marker neben deine Spielerleiste.) Wähle dafür eine der beiden offen ausliegenden Landschaftstafeln in der passenden Größe. Decke danach eine neue Landschaftstafel auf.

· Eine Landschaftstafel einsetzen ·

Jede Spielfeldseite besitzt 5 Einkerbungen, in die die Landschaftstafeln eingesetzt werden können. In die innere Reihe passen die kleinen Landschaftstafeln, die äußere Reihe ist für die großen Landschaftstafeln.

Viola platziert ein Gartenplättchen auf ein Feld mit einem kleinen Landschaftsmarker. Nachdem sie ihren Geländemarker auf der Grünflächenleiste um ein Feld weiterbewegt hat, nimmt sie sich den Landschaftsmarker (den sie neben ihre Spielerleiste legt) und wählt eine kleine Landschaftstafel. Diese setzt sie in eine beliebige, passende, freie Einkerbung ein.

DENKE DARAN: Wenn die Aktion *Einen Garten anlegen* ausgeführt wurde und sich weniger als 2 offene Gartenplättchen zur Auswahl auf dem Spielfeld befinden, dreht ihr das oberste Plättchen jedes Stapels auf die Vorderseite, sodass wieder 4 Gartenplättchen offen liegen.

· Besondere Gartenplättchen ·

In den Stapeln befinden sich einige besondere Gartenplättchen. Diese Plättchen geben euch besondere Belohnungen. Ihre Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten der besonderen Gartenplättchen das angrenzende Gelände und können zu weiteren Belohnungen führen.

Hehua Ting, Lotus-Tempel (blaue Mauer): Nimm dir 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Wasserkante.

Hua Ting, Blumen-Tempel (grüne Mauer): Nimm dir 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Grünflächenkante.

Simian Ting, Felsen-Tempel (braune Mauer): Nimm dir 1 Münze und zusätzlich 1 Münze für jede angrenzende Felsenkante.

Legst du in einem späteren Zug ein Plättchen mit 1 übereinstimmenden Kante an ein besonderes Gartenplättchen, nimm dir 1 Münze.

Viola platziert das braun ummauerte Simian-Ting-Gartenplättchen an eine Kante mit Felsen. Sie erhält dafür 2 Münzen – 1 Münze für den Tempel und 1 für den angrenzenden Felsen. 1 Kante grenzt an einen Weg an, was erlaubt ist, ihr jedoch keinen Bonus gibt. Viola bewegt ihren Geländemarker auf der Felsenleiste ebenfalls 1 Feld weiter, da sie das Felsengelände umschlossen hat.

Im nächsten Zug platziert Michele ein Gartenplättchen mit einer Felsenkante an einen Felsen-Tempel. Er erhält dafür 1 Münze für die Felsenkante an dem Tempel sowie 1 Münze für den angrenzenden Weg. Außerdem bewegt er seinen Geländemarker auf der Felsenleiste um 1 Feld weiter, da das Felsengelände umschlossen wurde.

· Eine Dekoration platzieren ·

Ziehe 2 Dekorationskarten und jeweils 1 weitere Karte für jeden der 4 Stapel, auf dem kein offenes Gartenplättchen liegt. Wähle 1 der Karten und lege sie offen neben dein Spielertableau. Befinden sich dort bereits andere Dekorationskarten, sortiere sie nach ihrem Typ. Wirf alle anderen Karten auf einen offenen Ablagestapel neben dem Dekorationskartenstapel ab. Nimm dann die auf der ausgelegten Karte abgebildete Dekoration aus dem Vorrat und platziere sie auf einem entsprechenden Gelände des Spielplans, wie auf der Karte gezeigt. Auf diesem Gelände darf sich keine weitere Dekoration befinden. Nimm dir den einmaligen Bonus der Karte. Decke danach alle verdeckten obersten Gartenplättchen auf den Stapeln auf. **Kann die Dekoration nicht platziert werden oder gibt es keine Dekorationen des gewählten Typs mehr im Vorrat, darf die Karte nicht ausgewählt werden.**

1. Name der Dekoration
2. Platzierungsanzeige: Das Gelände des Gartens, auf dem diese Dekoration platziert werden muss. (Beispiel: Die Fische müssen auf einem Plättchen mit Wasser platziert werden.)
3. Einmaliger Bonus
4. Wertungssymbole für das Spielende

DENKE DARAN: Solltest du keine der gezogenen Karten ausspielen können, wirf alle gezogenen Karten ab. Du darfst noch weitere optionale Aktionen ausführen, danach endet dein Zug.

Viola platziert eine Dekoration. Sie zieht 3 Karten und wählt die Fische-Karte aus. Sie platziert die zugehörige Dekoration auf einem Plättchen mit Wasser auf dem Spielfeld.

· Symbolerklärung der Dekorationskarten ·

Die Symbole auf den Dekorationskarten werden zur Wertung am Spielende benötigt.

Vögel & Fische

6 Münzen, für jedes Kartenpaar aus 1x Vögel und 1x Fische, das bei Spielende neben deinem Spielertableau liegt. Einzelne Fische oder Vögel zählen nicht.

Lotus & Pfingstrosen

6 Münzen, für jedes Kartenpaar aus 1x Lotus und 1x Pfingstrosen, das bei Spielende neben deinem Spielertableau liegt. Einzelne Lotus oder Pfingstrosen zählen nicht.

Brücke

2 Münzen für jede Brücken-Karte.

Pavillon

12 Münzen, wenn du die meisten Pavillons besitzt.

6 Münzen, wenn du die zweitmeisten Pavillons besitzt.

*Im Falle eines Gleichstandes um den ersten Platz, verteilt die **18** Münzen gleichmäßig unter den beteiligten Personen. Im Falle eines Gleichstandes um den zweiten Platz, verteilt die 6 Münzen gleichmäßig unter den beteiligten Personen. Die übrigen Münzen verfallen.*

Bäume

1-4-9-16-25 Münzen für 1-2-3-4-5 unterschiedliche Bäume, die du besitzt.

Du darfst mehrere solcher Sets an Baum-Karten werten.

Gelände auf dem Spielfeld, auf dem die Dekoration platziert werden muss:

Grünflächen: Vögel, Bäume, Pfingstrosen

Wasser: Lotus, Fische

Brücken: Brücken

Felsen: Pavillons

Einmalige Boni:

Bewege deinen Geländemarker auf der Grünflächenleiste 1 Feld weiter.

Bewege deinen Geländemarker auf der Wasserleiste 1 Feld weiter.

Bewege deinen Geländemarker auf der Felsenleiste 1 Feld weiter.

Bewege einen beliebigen deiner Geländemarker 1 Feld weiter.

Nimm dir 1 Landschaftsmarker deiner Wahl vom Spielfeld. Setze dann sofort 1 entsprechende Landschaftstafel in eine beliebige, passende Einkerbung auf dem Spielfeld.

DENKE DARAN: Am Ende der Aktion *Eine Dekoration platzieren* müssen alle verdeckten obersten Gartenplättchen auf den Stapeln aufgedeckt werden.

Viola möchte eine Dekoration platzieren. 2 Gartenplättchen liegen verdeckt auf den Stapeln, daher zieht sie 4 Dekorationskarten (2 Karten und 1 weitere Karte für jedes verdeckt liegende Gartenplättchen). Sie zieht 1x Pavillon, 1x Fische und 2x Pfingstrosen. Sie behält 1 Pfingstrosen-Karte mit dem Grünflächen-Bonus. Diese platziert sie auf die passende Dekoration auf einer freien Grünfläche auf dem Spielfeld. Dafür bewegt sie den Geländemarker auf ihrer Grünflächenleiste um 1 Feld weiter und erhält am Spielende 6 Münzen für die ausgespielte Lotus-Karte (1x Lotus + 1x Pfingstrosen = 6 Münzen).

· Einen Charakter beeinflussen ·

1. Name
2. Startbonus
3. Charakterfähigkeit
4. Bevorzugter Anblick

Charakter-Feld

Mit dieser Aktion kannst du einen Charakter beeinflussen. Du beginnst das Spiel bereits mit einem Charakter und kannst dessen Fähigkeit ebenso wie während des Spiels beeinflusste Charaktere nutzen.

Um einen **weiteren** Charakter zu beeinflussen, müssen alle deine 3 Geländemarker mindestens die entsprechenden Felder auf dem Spielertableau erreicht haben. Die Felder und die damit verbundene Anzahl wird durch Charaktersymbole auf dem Spielertableau angezeigt. Zusätzlich muss sich mindestens ein freies Charakter-Feld auf dem Spielfeld befinden.

- Nimm dir 1 der 2 aufgedeckten Charakterkarten, die du beeinflussen darfst, ODER ziehe 1 verdeckte Charakterkarte vom entsprechenden Stapel. Lege die Karte vor dir ab und nimm dir die passende Miniatur.
- Platziere danach 1 deiner Charakterminiaturen auf dem Spielfeld auf einem freien Charakter-Feld – entweder auf einem Gartenplättchen, einer Brücken-Dekoration oder einer Pavillon-Dekoration. **Richte die Miniatur so aus, dass sie in Richtung einer der vier Kanten schaut (dies wird Blickrichtung genannt).**

Du erhältst am Ende des Spiels Münzen für jeden deiner Charaktere auf dem Spielfeld, und zwar in Abhängigkeit von Position und Blickrichtung sowie dem bevorzugten Anblick des Charakters.

Charaktere mit diesem Symbol erhalten am Spielende Münzen, falls sie auf bestimmte Plättchen blicken.

Charaktere mit diesem Symbol erhalten am Spielende Münzen, falls sie auf bestimmte Symbole auf Landschaftstafeln blicken.

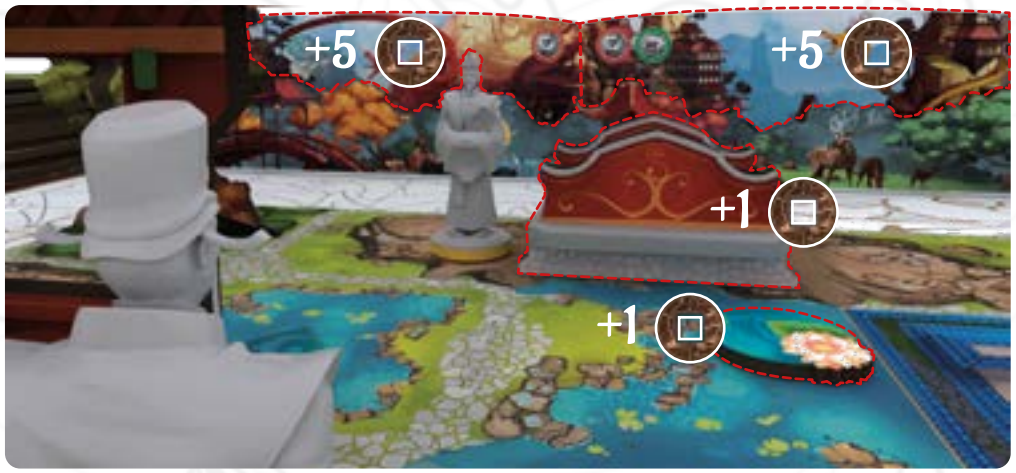
Zusätzlich erhält jeder Charakter am Spielende 1 Münze für jede Dekoration in Blickrichtung.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel befindet sich also eine Charakter-Miniatur auf einer Karte vor dir. Die Fähigkeit dieses Charakters ist deine aktive Fähigkeit. Fähigkeiten anderer Charaktere kannst du nicht benutzen.

DENKE DARAN: Nachdem eine Charakterminiatur auf dem Spielfeld platziert wurde, ist deren Fähigkeit nicht mehr verfügbar.

Decke zuletzt 1 neue Charakterkarte vom entsprechenden Stapel auf und lege sie offen aus, sodass immer 2 offene Charakterkarten ausliegen.

HINWEIS: Auf der letzten Seite der Anleitung findet ihr eine Übersicht der Charaktere.

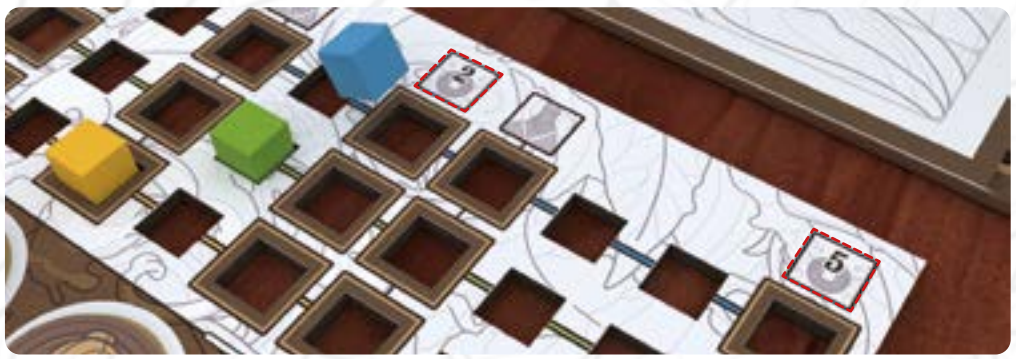


Viola beginnt das Spiel mit dem Einsiedler. Nach der gerade ausgeführten Aktion Eine Dekoration platzieren erfüllt sie nun auch auf der Wasserleiste die Voraussetzungen, um einen weiteren Charakter zu beeinflussen. Sie wählt den Kaiser und platziert dessen Miniatur auf dem Spielfeld. Sie platziert den Kaiser so, dass er die Landschaftstafel mit den 2 Drachen sieht, da sein bevorzugter Anblick Viola am Ende des Spiels 5 Münzen für jeden Drachen auf der sichtbaren Landschaftstafel einbringt . Danach deckt sie 1 neue Charakterkarte auf.

WICHTIG: Befinden sich keine freien Charakter-Felder auf dem Spielfeld, um einen Charakter zu platzieren, oder willst du diese Aktion nicht sofort ausführen, darfst du stattdessen 1 Charaktermarker nehmen. Du darfst ihn in einem späteren Zug abgeben/einsetzen, um die Aktion *Einen Charakter beeinflussen* auszuführen. Du darfst niemals mehr als 1 Charaktermarker besitzen. Sobald du deine Geländemarker soweit weiterbewegt hast, dass du einen weiteren Charakter beeinflussen dürftest, lege den Charaktermarker ab.

· Münzboni auf dem Spielertableau ·

Sobald du einen Geländemarker auf ein Feld mit einem Münzbonus bewegst, nimm dir sofort die entsprechende Anzahl Münzen. Du kannst jeden Bonus also bis zu 3 Mal erhalten (einmal pro Geländemarker).



· Eine Laterne benutzen ·

Drehe ein Laternenplättchen auf dem Spielertableau um und aktiviere seine Fähigkeit. Es gibt 4 verschiedene Fähigkeiten:

Wenn du in diesem Zug die Aktion *Einen Garten anlegen* ausführst, platziere und werte 2 Gartenplättchen anstatt 1. Beide Gartenplättchen müssen zu Beginn des Zuges offen ausgelegen haben.

Wenn du in diesem Zug die Aktion *Eine Dekoration platzieren* ausführst, wähle 2 der Dekorationskarten und platziere beide. Du erhältst die Einmal-Boni beider Karten.

Versetze einen deiner Charaktere auf ein anderes freies Charakter-Feld auf dem Spielfeld und richte ihn beliebig aus. Du darfst ihn auch neu ausrichten, ohne ihn zu bewegen.

Du darfst diese Laterne einsetzen, um 1 der folgenden Fähigkeiten zu aktivieren:

1. Wenn du in diesem Zug die Aktion *Einen Charakter beeinflussen* ausführst, sieh den Charakterkarten-Stapel durch und wähle 1 beliebigen Charakter daraus aus. Mische danach den Stapel. ODER **2.** Wenn du in diesem Zug die Aktion *Den Garten anlegen* ausführst und du 1 Landschaftstafel platzieren dürftest, sieh den entsprechenden Stapel durch und wähle 1 beliebige Tafel daraus aus. Mische danach den Stapel.

DENKE DARAN: Du darfst nur eine Laterne pro Zug einsetzen.

· Eine Laterne bereitmachen (optional) ·

Gib 3 Landschaftsmarker der gleichen Größe ab, um eine benutzte Laterne bereitzumachen und auf die aktive Seite zu drehen. Entferne die Landschaftsmarker danach aus dem Spiel. *Ausnahme: Im Spiel zu zweit werden 4 Landschaftsmarker benötigt.* Du darfst diese Aktion beliebig oft in deinem Zug ausführen.

· Spielende ·

Das Spiel endet, sobald sich nur noch **höchstens 3 Landschaftsmarker** auf dem Spielfeld befinden oder sobald **1 der 4 Stapel** mit den Gartenplättchen **aufgebraucht** ist. Spielt die laufende Runde zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart. Danach findet die Wertung statt, um zu bestimmen, wer gewinnt.

· Wertung ·

- Ihr erhaltet Münzen für eure Dekorationskarten:
  - **Nimm 6 Münzen für jedes Paar aus 1x Lotus und 1x Pfingstrosen.**
  - **Nimm 6 Münzen für jedes Paar aus 1x Vögel und 1x Fische.**
  - **Die Person mit den meisten Pavillon-Karten erhält 12 Münzen, die Person mit den zweitmeisten Pavillon-Karten erhält 6 Münzen.** Bei einem Gleichstand der meisten Pavillons werden die 18 Münzen gleichmäßig unter den Personen mit den meisten Pavillon-Karten aufgeteilt. Alle anderen Personen erhalten keine weiteren Münzen. Gibt es eine Person mit den meisten und mehrere Personen mit den zweitmeisten Pavillon-Karten, werden die 6 Münzen unter diesen gleichmäßig aufgeteilt.
  - **Nimm dir 1-4-9-16-25 Münzen bei 1-2-3-4-5 unterschiedlichen Baumkarten. Mehrere Sets dürfen gewertet werden.**
  - **Nimm dir 2 Münzen für jede Brücken-Karte.**
- Ihr erhaltet Münzen für eure platzierten Charaktere:
  - Nehmt euch je 1 Münze für jede Dekoration in **Blickrichtung** jeder eurer Charaktere.

Um zu bestimmen, ob sich eine Dekoration in Blickrichtung des Charakters befindet, beginnt auf dem Feld des Charakters und betrachtet alle weiteren Felder in einer geraden Linie in Blickrichtung des Charakters. Das Feld, auf dem sich der Charakter befindet, zählt zur Blickrichtung dazu.

- Ihr erhaltet Münzen je nach **bevorzugtem Anblick** des Charakters. Dieser wird auf der Charakterkarte angezeigt und bezieht sich auf die **Blickrichtung** (Symbol: Auge in einem Viereck) oder die für diesen Charakter sichtbare Landschaftstafel (Symbol: Auge in einem Kreis). **Die sichtbare Landschaft besteht aus 5 Landschaftstafeln, 3 kleine und 2 große, die in das Spielfeld gesteckt werden und sich auf der Seite befinden, auf die der Charakter schaut.**

Wer die meisten Münzen hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes liegt vorne, wer von den Beteiligten die meisten Landschaftsmarker hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, liegt die Person vorne, deren vorderster Geländemarker sich am weitesten rechts auf der Spielertafel befinden. Herrscht dann noch immer Gleichstand, prüft nacheinander den zweit-vordersten, dritt-vordersten usw. Geländemarker. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

· Solo-Variante „Yin & Yang" ·

In dieser Variante besteht dein Ziel darin, den inneren Bereich des Spielfelds, bestehend aus den 28 Feldern um das Startfeld herum, zu bedecken.

Die äußeren Felder werden nicht benutzt. Dekorationskarten können nicht gesammelt werden, Charakterfähigkeiten stehen nicht zur Verfügung und die Spielertableaus werden nicht benutzt.

Das Spiel endet, sobald kein Zug mehr möglich oder ein Stapel der Gartenplättchen aufgebraucht ist und das Spiel nicht mehr durch den Einsatz einer Laterne fortgeführt werden kann. Du hast dann verloren. Schaffst du es jedoch, alle Felder des Spielfelds zu bedecken, hast du gewonnen.

In diesem Fall berechnest du deine Wertung und vergleichst diese mit den Werten auf Seite 11, um deine Leistung zu beurteilen.

· Änderungen im Spielaufbau ·

Der Spielaufbau der Solo-Variante ist bis auf folgende Ausnahmen identisch mit dem regulären Spiel:

1. Mische die 6 Charakterkarten mit einem farbigen Quadrat, ziehe 2 davon und lege 1 davon vor dir ab. Wirf die andere ab. Lege die entsprechende Miniatur auf die gewählte Karte. Du darfst die Fähigkeit nicht einsetzen; der bevorzugte Anblick wird bei Spielende jedoch wie beschrieben gewertet.

Nachdem du die Charakterminiatur auf dem Spielfeld platziert hast, nimm dir die Miniatur der nicht gewählten Karte und platziere sie auf einem beliebigen freien Charakter-Feld auf dem Spielfeld. Entferne die zugehörige Karte danach aus dem Spiel. Dieser Charakter ist „neutral" und gibt dir am Spielende **keine** Münzen, blockiert jedoch ein Charakter-Feld. Die Blickrichtung eines neutralen Charakters hat keine Bedeutung.

Mische die übrigen 4 Charakterkarten zu den restlichen 6 Karten. Diese 10 Karten bilden den Charakterkarten-Stapel. Lege ihn verdeckt neben das Spielfeld und decke die obersten 2 Karten auf.

2. Mische die 54 Dekorationskarten und lege diese verdeckt neben das Spielfeld.

2.1 Lege jeweils 1 Karte offen neben jeden Stapel der Gartenplättchen.

3. Mische 4 große und 4 kleine Landschaftsmarker und lege sie, wie in der Abbildung auf Seite 10 abgebildet, auf das Spielfeld.

Beachte: In dieser Variante müssen die Gartenplättchen auf die inneren Felder gelegt werden, wie in der Abbildung auf Seite 10 abgebildet.

4. Lege die 4 Solo-Laternenmarker vor dich hin. Entferne die übrigen Laternenmarker und Spielertableaus aus dem Spiel.

DENKE DARAN: Spielertableaus werden in der Solo-Variante nicht benötigt.

· Spielübersicht ·

Wähle in jedem Zug 1 verfügbares Gartenplättchen und die danebenliegende Dekoration aus. Platziere sowohl das Gartenplättchen als auch die Dekoration auf dem Spielfeld. Ist dies auch mit dem Einsatz einer Laterne nicht mehr möglich, endet das Spiel sofort und du hast verloren.

Nachdem du 1 Paar ausgewählt hast **(1)**, müssen sowohl das Gartenplättchen als auch die Dekoration nach den Regeln platziert werden. Lege die Dekorationskarte danach auf den Ablagestapel **(2)**. Nimm danach das Gartenplättchen und die Dekorationskarte in der gegenüberliegenden Ecke des gewählten Stapels **(3)**. Lege die Dekorationskarte auf den Ablagestapel und das Gartenplättchen in eine Auslage neben dem Spielfeld.

Decke 2 Gartenplättchen auf, sodass wieder 4 Plättchen offen ausliegen. Lege danach je 1 Dekorationskarte vom Stapel offen neben die neu aufgedeckten Gartenplättchen. Somit stehen wieder 4 Paare von Gartenplättchen und Dekoration zur Auswahl.

Sobald der Nachziehstapel der Dekorationskarten aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

· Den Garten anlegen ·

Da die Spielertableaus in dieser Variante nicht benutzt werden, existieren auch keine Geländeleisten.

Nimm dir 1 Münze für jede passende Kante (Grünfläche, Wasser, Felsen), wenn du ein Gartenplättchen platzierst. Nimm ebenfalls 1 Münze, wenn du ein Gelände umschließt. Mauern umschließen alle Gelände, der Rand der Spielfläche umschließt **niemals** Gelände.

DENKE DARAN: Du erhältst keine Münzen für angrenzende Wege.

· Landschaftsmarker ·

Wenn du 1 Landschaftsmarker erhältst, musst du 1 der 2 verfügbaren Landschaftstafeln der passenden Größe wählen und in das Spielfeld einsetzen. Setze dann die andere Landschaftstafel auf den entsprechenden Platz auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfelds ein. Decke neue Landschaftstafeln auf, sodass wieder 2 in jeder Größe offen ausliegen (2 große und 2 kleine).

Du darfst jederzeit 4 Landschaftsmarker der gleichen Sorte abgeben, um 1 Dekoration vom Spielfeld aus dem Spiel zu entfernen.

DENKE DARAN: Du darfst Landschaftsmarker nicht dazu benutzen, um Laternen bereitzumachen.

· Einen Charakter beeinflussen ·

Sobald du genug Münzen erhalten hast, darfst du einen neuen Charakter beeinflussen. Ein neuer Charakter darf beeinflusst werden, wenn du mindestens 10, 20 oder 30 Münzen erhalten hast. Es ist nicht möglich, mehr als 4 Charaktere zu beeinflussen (inklusive des Startcharakters).

Wähle wie gewohnt 1 der 2 ausliegenden Karten. Lege die andere zunächst beiseite. Lege die ausgewählte Karte vor dich hin und platziere die entsprechende Miniatur darauf.

Platziere die Miniatur der nicht gewählten Karte auf einem beliebigen freien Charakter-Feld auf dem Spielfeld. Ist dies nicht möglich, entferne die Miniatur aus dem Spiel. Entferne danach die zugehörige Karte aus dem Spiel.

Dieser Charakter ist „neutral“ und gibt dir am Spielende keine Münzen, blockiert jedoch ein Charakter-Feld.

Platziere am Ende des Spiels die Miniatur jedes deiner Charaktere auf dem Spielfeld und werte sie nach den obigen Regeln, wenn du nicht verloren hast.

· Laternenplättchen ·

Fähigkeiten der Laternenplättchen in der Solo-Variante:

Wähle 1 ausliegendes Geländeplättchen und platziere es. Lege sowohl die zugehörige Dekorationskarte als auch die Dekorationskarte in der diagonal gegenüberliegenden Ecke auf den Ablagestapel. Lege das Gartenplättchen aus der diagonal gegenüberliegenden Ecke in die Auslage. Decke wie gewohnt 2 neue Gartenplättchen und 2 Dekorationskarten auf.

Wähle 1 Gartenplättchen aus der Auslage und platziere es nach den üblichen Regeln.

Lege alle 4 offenen Dekorationskarten auf den Ablagestapel und ersetze sie durch 4 neue Karten vom Nachziehstapel.

Nutze die Eigenschaften einer benutzten Laterne erneut.

· Spielende ·

Das Spiel endet mit einer Niederlage, sobald eine der folgenden Bedingungen eingetreten ist, bevor alle Felder mit Gartenplättchen bedeckt sind:

1. Ein Stapel der Gartenplättchen ist aufgebraucht.

2. Du kannst kein Paar aus Gartenplättchen und Dekoration nach den Regeln platzieren.

Das Spiel endet mit einem Sieg, sobald alle 28 Felder des Spielfelds mit Gartenplättchen bedeckt sind.

· Platzierung der Charaktere ·

Endet das Spiel mit einem Sieg, platziere die Miniaturen aller deiner Charaktere in beliebiger Blickrichtung auf freie Charakter-Felder des Spielfelds. Dafür erhältst du wie gewohnt zusätzliche Münzen durch deren bevorzugte Anblicke.

Füge die Münzen zu den bereits erhaltenen Münzen hinzu, um dein Endergebnis zu bestimmen. Vergleiche deinen Wert mit den folgenden Angaben, um deine Leistung zu beurteilen:

bis zu 60	工匠 ganz okay	76–95	工程师 beeindruckend
61–75	设计师 gut	96 oder mehr	总监 überragend

· Erklärvideo ·

Die Brettspielsuchties haben für euch ein wunderbares Erklärvideo gedreht. Scannt dazu diesen QR-Code.

· Ersatzteilservice ·

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

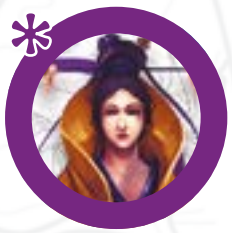
info@skellig-games.de

Betreff: Ersatzteilservice

• Charakterübersicht (* Startcharaktere) •

ARCHITEKT x2 x2
Startbonus: Grünfläche
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du einen Pavillon oder eine Brücke auf dem Spielfeld platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jedes Konstruktionssymbol auf der sichtbaren Landschaft.

KIND x1 x4
Startbonus: Felsen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du 1x Fische oder 1x Vögel platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Tiersymbol auf der sichtbaren Landschaft.



KAISERIN
Startbonus: Wasser
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du 1x Lotus oder 1x Pfingstrosen platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 9 Münzen. Gib jeweils 3 Münzen ab, wenn sich Kaiser oder Dame in Blickrichtung befinden.

EINSIEDLER
Startbonus: Fels
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf deiner Felsenleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Felsen darauf (maximal 10 Münzen).

DICHTERIN
Startbonus: Wasser
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf der Wasserleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Wasser darauf (maximal 10 Münzen).

STUDENT
Startbonus: Grünflächen
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du den Geländemarker auf der Grünflächenleiste weiterbewegst (egal, wie viele Felder).
Bevorzugter Anblick: Nimm jeweils 2 Münzen für jedes Gartenplättchen in Blickrichtung mit Grünflächen darauf (maximal 10 Münzen).

KAISER x3 x0
Charakterfähigkeit: Keine
Bevorzugter Anblick: Nimm 5 Münzen für jedes Drachensymbol auf der sichtbaren Landschaft.

DAME x2 x0
Charakterfähigkeit: Keine
Bevorzugter Anblick: Nimm 6 Münzen, wenn sich nur das Mond- oder Sonnensymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet. Nimm 12 Münzen, wenn sich beide Symbole auf der sichtbaren Landschaft befinden.

HÄNDLER x1 x4
Charakterfähigkeit: Während der Aktion *Eine Dekoration platzieren* darfst du 1 Münze ausgeben, um 2 weitere Dekorationskarten zu ziehen oder die oberste Dekorationskarte vom Ablagestapel zu nehmen. In beiden Fällen darfst du zuerst die regulären Karten ziehen, bevor du diese Fähigkeit einsetzt.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Dorfsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

MÖNCH x2 x1
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du nur 2 Gartenplättchen oder nur 2 Dekorationskarten zur Auswahl hast.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jedes Tempelsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

BEAMTER
Charakterfähigkeit: Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Münze ausgeben, um alle verdeckten Gartenplättchen auf den Stapeln umzudrehen. Alternativ darfst du 1 offenes Gartenplättchen verdeckt unter seinen Stapel legen und das neue oberste Plättchen aufdecken.
Bevorzugter Anblick: Nimm 1 Münze für jedes Elementsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

SCHWERTTÄNZERIN x2 x4
Charakterfähigkeit: Nimm 1 Münze, wenn du einen Landschaftsmarker vom Spielfeld nimmst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes Wasserfallsymbol auf der sichtbaren Landschaft.

www.skellig-games.de
Skellig Games - Parkweg 6 - 35452 Heuchelheim - info@skellig-games.de
© 2020 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten. © 2020 Skellig Games für die deutsche Version.